

PIF

et son GADGET surprise

TOUT EN RÉCITS COMPLETS

LE PHILTRE MAGIQUE

d'après C. Arnal

La ville dort en paix, mais cela ne va pas durer...

Ces séances au club des haltérophiles me font du bien, mais se terminent bien tard...

Ha! Ha! Je tiens le moyen de jouer un tour abominable à Pif!

BING!

Quelle idée de foncer dans le brouillard... Maintenant, vous voilà bien avancé...

Mais il porte une cagoule!

2F

HEBDOMADAIRE 25^e ANNÉE BELGIQUE 24 FB SUISSE 2 FS ITALIE 300 L N° 1240



14 RÉCITS COMPLETS ET LE JOURNAL DES JEUX DE 16 PAGES

PIF ET LE PHILTRE MAGIQUE. Page 1.
LE CONCOMBRE MASQUÉ. Page 8.
COVIC, l'oiseau d'un autre temps. Page 9.
NESTOR. Sera-ce la bonne évasion? Page 10.

Les PIONNIERS de l'ESPÉRANCE

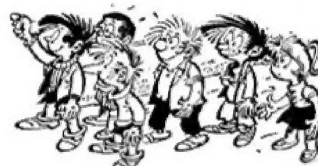
Un grand récit de science-fiction de 20 pages. « **LES GLADIATEURS DE TARANGO** ».

Maud et Tangha sortiront-ils vivants de l'arène où le cruel Chari les force à affronter des robots de combat? Revront-ils un jour la verte Terre? Page 11.



TOTOCHÉ.

Le gavroche parisien et sa bande de copains ont décidé de construire un bateau. Mais les difficultés s'accumulent : voyous, boules de gomme, gardiens de la paix hargneux, etc. **MYSTÈRES ET BOULES DE GOMMES.** Un récit de 7 pages où le rire et l'aventure se mêlent. Page 32.



LOUP NOIR, l'indien solitaire qui n'a qu'un loup pour ami. Un combat sans merci se livre dans « LA PRAIRIE DES COMANCHES ».

Page 41.

LE GADGET DE LA SEMAINE. LE ZIP MAGIQUE vous révèle votre personnalité et celle... de vos copains. Page 58.

PIFOU et une puce savante, c'est beaucoup de mésaventures en prévision pour Brutos! Page 67.

GAI-LURON ou la Joie de Vivre. Dans le cosmos. Page 68.

M. LE MAGICIEN. Les péripéties d'une baguette magique. Page 70.

BOUBOULE. Les aventures gastronomiques d'un fin gourmet. Page 71.

AILLEURS. Une page dans l'étrange. Page 72.

Les débuts des révélations sur l'extraordinaire **GADGET** de la semaine prochaine. Un gadget qui vous sortira de votre « monde »! Page 73.

PLACID ET MUZO. Des gags de poids! Page 74.

CORINNE ET JEANNOT. La dernière des « farces » de Corinne. Page 76.

LE JOURNAL DES JEUX DE 16 PAGES
 Vous pourrez gagner 250 F et un magnifique circuit automobile **CARRERA**, grâce à dix sportifs.
 Pages 51 à 66.



LES ÉDITIONS VAILLANT		TARIF D'ABONNEMENT		ÉTRANGER		Prix de vente de l'exemplaire	
SIÈGE SOCIAL RÉDACTION-ADMINISTRATION : PIF 126, rue La Fayette, Boîte Postale n° 77-X PARIS-10 ^e		Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent. Pour les abonnements, après deux avis, un mandat-postal contre remboursement vous est envoyé. HEBDOMADAIRE		3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F 1 an : 110 F Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 0,75 F		France : 2 F - Belgique : 24 F B Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIREs Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F. Chef de publicité : Mme M. CHAIGNEAUD AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ 187, quai de Valmy, PARIS-10 ^e . Tél. 205-97-28	
Tél. 770-97-59 (7 lig. groupées) C. C. P. 4620-25		FRANCE ET COMMUNAUTÉ 3 mois : 26 F - 6 mois : 48 F - 1 an : 94 F		Adressez vos règlements : LES ÉDITIONS VAILLANT 126, rue La Fayette, Boîte Postale 77-X, PARIS 10 ^e C. C. P. 4620-25		demande à tous ses lecteurs de faire bon accueil aux annonces publicitaires.	







**BRAVO
PIF !!!**

La semaine prochaine
une nouvelle aventure
comique formidable :

PIF
et le roi
des corsaires

et bien sûr.....

**LE
GADGET
SURPRISE**

7

Les Aventures du Concombre Masqué

Texte et Dessins de MANDRYK



8





Scénario : LECUREUX
Dessins : POIVET

L'OMBRE DES DOIGTS
DEMESURÉS S'ÉTENDIT
UN INSTANT SUR LES
Océans ET LES CONTI-
NENTS... PUIS LA PLA-
NÈTE TERRE DISPARUT
SOUDAINEMENT DANS
CETTE MAIN GIGANTES-
QUE QUI VENAIT DE LA
HAPPER...

LES
PIONNIERS
DE L'ESPERANCE

LES GLADIATEURS DE TARANGO



CEUX QUE NOUS RE-
CHERCHONS VIENNENT
DONC DE CETTE
RIDICULE PETITE
PLANÈTE ?

C'EST
CE QUE DIT
LE DÉTECTEUR
GHADI... EN
DÉTECTANT
LEURS PEN-
SÉES, NOUS
SITUERONS
RAPIDEMENT
LEUR
POSITION !



HÂTEZ-VOUS !...
VOUS SAVEZ QU'ILS
DOIVENT ÊTRE CAP-
TURÉS AVANT L'HEURE
DU GRAND VENT !

GHADI REJETA D'AGEUSE-
MENT LA PETITE SPHERE DANS
LE PLANETARIUM, ET LA TERRE
REPRIT IMMÉDIATEMENT SA
PLACE DANS LA GALAXIE...



LE DÉTECTEUR
DIT QU'ILS SE SONT
ÉGARÉS ET RE-
CHERCHENT LE
Vaisseau QUI LES
A MENÉS SUR
TARANGAL...



LES PIONNIERS DE L'ESPERANCE ESSAIENT EN EFFET,
DEPUIS L'AUBE, DANS CETTE JUNGLE DE TARANGAL...
NOUS SOMMES LES PREMIERS
CAPITAINES DE L'E.M.C. À AVOIR
MIS LE PIED SUR CETTE
PLANÈTE !



...MAIS NOUS
DISQUONS AUSSI
D'ÊTRE LES
DERNIERS !

LUTTER CONTRE LA VÉGETA-
TION VIVANTE, PRÉOCCUPAIT
MOING TANGHA ET MAUD...



...QUE DE RETROUVER CETTE PISTE PAR LAQUELLE
ILS S'ÉTAIENT IMPRUDEMMENT ÉLOIGNÉS DE LEUR
Vaisseau...

...IL FAUDRAIT UN
MIRACLE POUR
RETRouver LE
777...



LES BROUSSAILLES SE DÉPLA-
ÇAIENT SANS CESSER... LES TROU-
ÉES SE REFERMAIENT AUTOUR
D'EUX, ESTOMPANT TOUT REPECE...



... TANT QUE NOUS AURONS
DES CARTOUCHES, NOUS
POURRONS NOUS FÉVER UN
CHEMIN... MAIS APRÈS...



... LES PIONNIERS NE POUVAIENT PAS SAVOIR QU'À QUEL-
QUES LIEUES DE CE LABYRINTHE...

... "ILS" S'INQUIÈTENT,
CHACUN. "ILS" SE
ZAPPOUCHENT DE LA
CITÉ, CAR IL EST PLUS
AISÉ DE CARTER
LEURS PENSÉES!



LES "ZUYANS"
PATROUILLENT DANS LA
JUNGLE, N'EST-CE PAS ?
QU'ILS PASSENT À
L'ACTION DÈS QUE
LES TERRIENS
SERONT DANS LE
CHAMP DE LEURS
RADARS !..



JE N'AI PAS
L'IMPRESSION QUE
CES ROBOTS VIE-
NAIENT NOUS SOU-
HAÏER LA
VENUE !

TANGHA ET MAUD
VENAIENT DE DÉBOUCHER
DANS UNE CLAIÈRE,
QUAND...



... ILS N'EURENT PAS LE TEMPS DE
RÉAGIR. LES ONDES LUMINESCENTES
ÉMISES PAR L'ÉTRANGE ANNEAU DES
ROBOTS, LES ENVELOPPÈRENT, ET
ILS PERDIRENT CONNAISSANCE...



4. PEU APRÈS...

... LES "ZUYANS" ONT RAMENÉ
LES TERRIENS, CHACUN. TOUTES
LEURS PENSÉES CONFIRMENT
QU'ILS N'ONT PAS DE
MAUVAISES INTENTIONS
À NOTRE ÉGARD !



PARCE QU'ILS
SAVENT LES DISSIMU-
LER,
TADAK !.. JE TE
RÉPÈTE, POUR LA
DERNIÈRE FOIS,
QUE, TOUT
ÊTRE QUI
ZÔDE AUTOUR
DE TADANGO
EST UN
ENNEMI !



... CES TERRIENS DOIVENT
ÊTRE DÉTRUITS, MAIS
AUPARAVANT, NOUS ALLONS
OBSERVER LEUR COMPOR-
TEMENT ET NOUS DISTRAIRE
UN PEU... QU'ON LES
SOUMETTE AUX ÉPREUVES
HABITUELLES !



... LES CAPTIFS REVINRONT À EUX
À QUELQUES MINUTES D'INTER-
VALLE...

NOUS SOMMES
NULLE PART !
VOYEZ-VOUS,
MÈME, MAUD !
QUE S'EST-IL
PASSÉ,
TANGHA ! ?
OÙ
SOMMES-NOUS ?



... LA STUPÉFIANTE AFFIRMATION DE TANGHA SEMBLAIT EXACTE !
NI MUD, NI CIEL, NI HORIZON !.. AUCUN DÉCOR, AUCUN PAYSAGE,
AUCUN OBJET NE PERMETTANT AUX PIONNIERS DE SE SITUER !..



HA ! HA ! HA !...
VOYONS COMMENT ILS
SUPPORTERAIENT LES
"TÉNÉBREES BLANCHES"...
HABITUELLEMENT,
L'ANGOISSE NAÎT TRÈS
VITE... PUIS, LA
FOLIE S'INSTALLE...



... PAR UN MOYEN
QUE NOUS ENJOIGONS,
ON A CRÉÉ LE
NÉANT AUTOUR
DE NOUS...
ON VEUT
ÉBRANLER
VOS NERFS,
MAUD !

C'EST AFFREUX !
CETTE SENSATION
DE VIDE EST
HORRIBLE !



LES PIONNIERS TITUBAIENT,
CAR, RIEN N'ACCROCHANT
LEUR VUE, N'AYANT PLUS
AUCUN REPÈRE, ILS PERDAIENT
LE SENS DE L'ÉQUILIBRE...

LE SOL SEUL PEUT
NOUS GUIDER ! IL DOIT
ABOUTIR QUELQUE PART,
CE SOL !



UN MALAISE GRANDISSANT LES ENVAHISSAIT AUQUEL
TANGHA TROUVA SOUDAIN LE REMÈDE...
NE REGARDONS PLUS AILLEURS,
MAUD !... REGARDONS-NOUS !...



... MARCHONS... MARCHONS... NOUS
FINIRONS BIEN PAR ARRIVER
QUELQUEPART !

ILS NE SE QUIT-
TAIENT PLUS DES
YEUX, ET LA
VISION QU'ILS
AVAIENT L'UN DE
L'AUTRE, RÉÉQUI-
LIBRAIT LEURS
SENS...

1240-5



... LES PENSÉES DES TERDIENS, IMMÉDIATEMENT CAPTÉES,
ÉTAIENT RETRANSMISES À GHADI...

... ILS SONT INTELLI-
GENTS, ILS ONT DU
SANG FROID... LA SUITE
DEVRAIT ÊTRE
PASSIONNANTE !



POURQUOI TOURMENTER
CES TERDIENS, PLUS
LONGTEMPS, GHADI ?...
VOUS SAVONS QU'ILS N'EFFEC-
TUAIENT QU'UNE SIMPLE
MISSION DE RECONNAISSANCE
SUR NOTRE PLANÈTE...

SILENCE,
TARAK !



... LES DISTRACTIONS NE SONT
PAS SI FRÉQUENTES, À TARANGO !
MAIS PEUT-ÊTRE REÇEVES-TU
LE TEMPS QU TU ÉTAIS
ESCLAVE ?

PEUT-
ÊTRE !

TARAK DÉFIAT
DU REGARD
LE MAÎTRE DE
LA CITÉ...



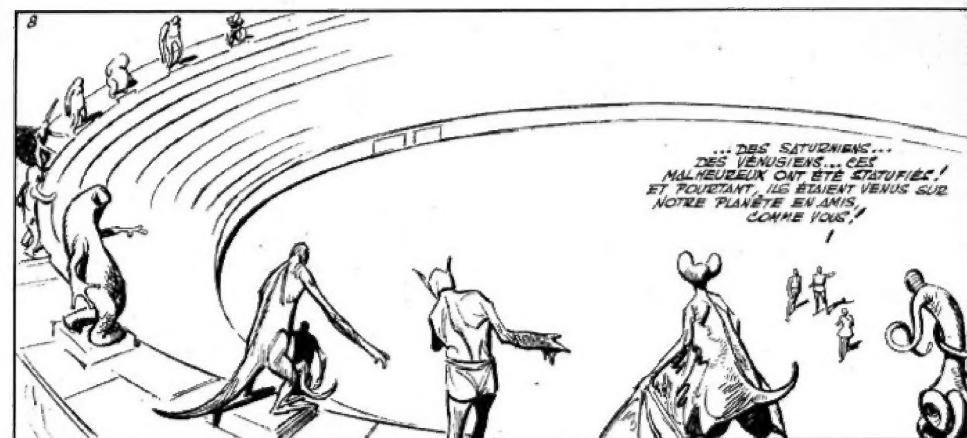
... LES TERDIENS SONT BONS ET
LOYAUX... LE "DETECTEUR" L'AFFIRME
JE N'ADMETTEND PAS QU'ILS
PÉRISSSENT COMME ONT PÉRI LES
VÉNUSIENS, LES SARD-
SIENS... ET LES
AUTRES !

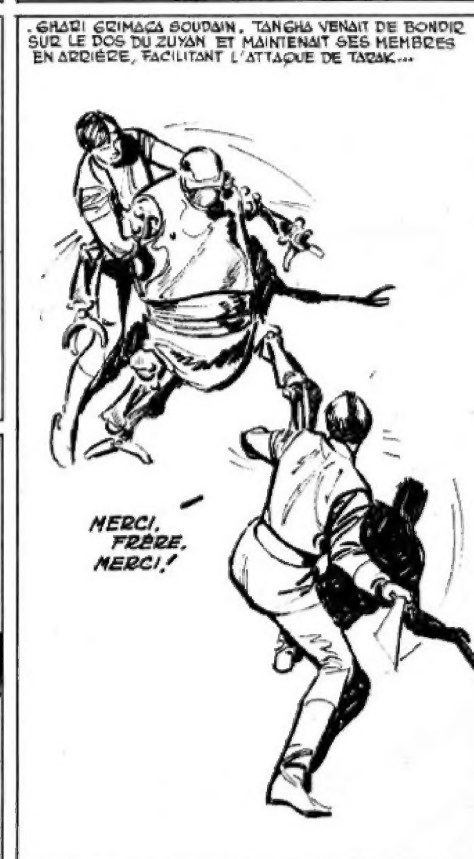
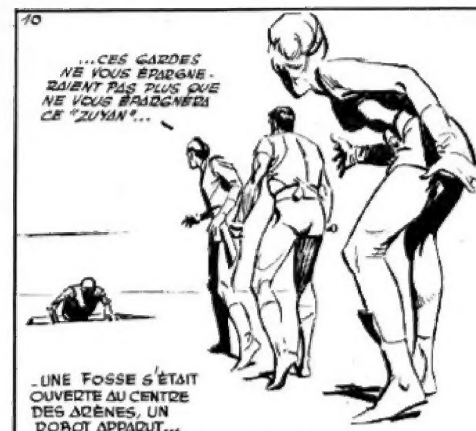


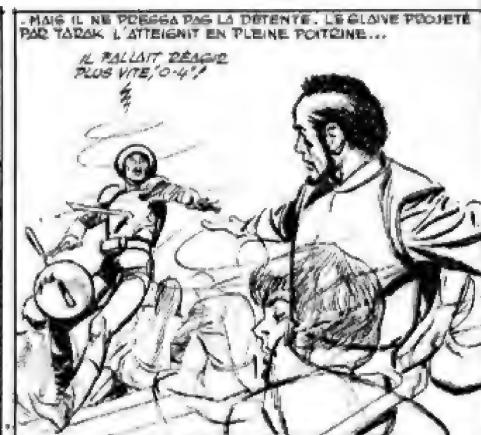
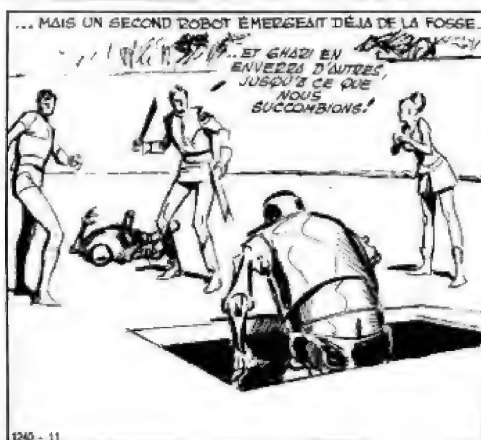
ALORS, TU SUBIRAS
LEUR SORT,
- TRAITRE !

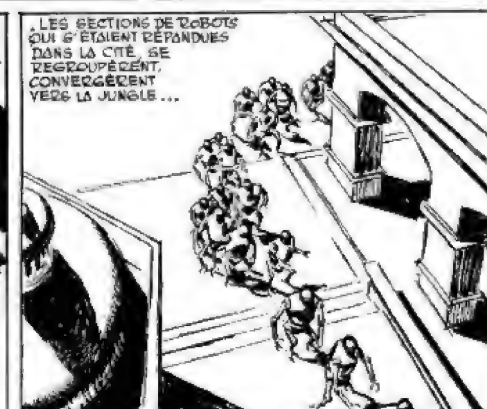
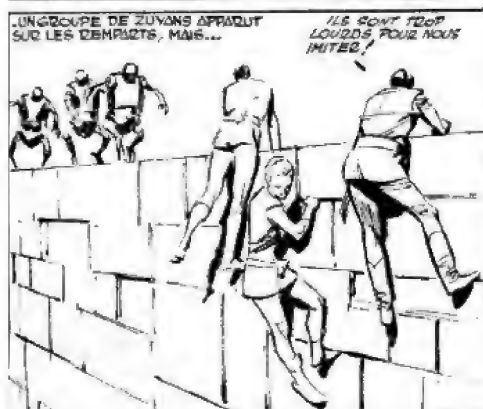
LA MAIN DE GHADI
OBSCURCIT VIVEMENT
L'ŒIL D'UNE CELLULE
ET LE SOL S'ÉCARTOTA
SOUS LE REBELLE...

1240-6



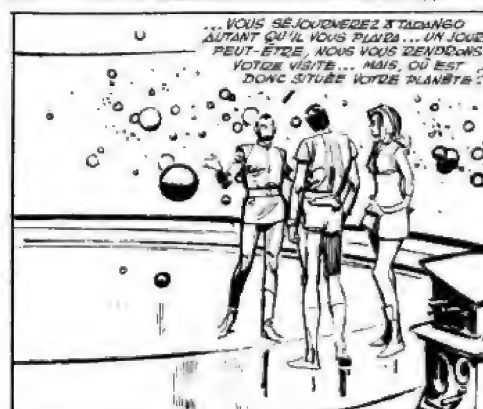
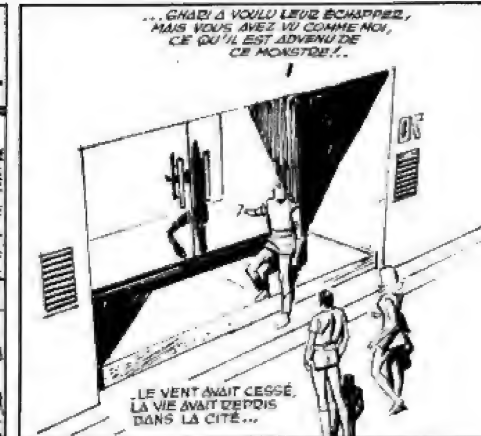
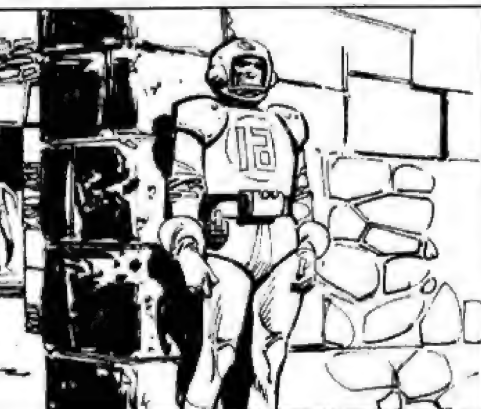
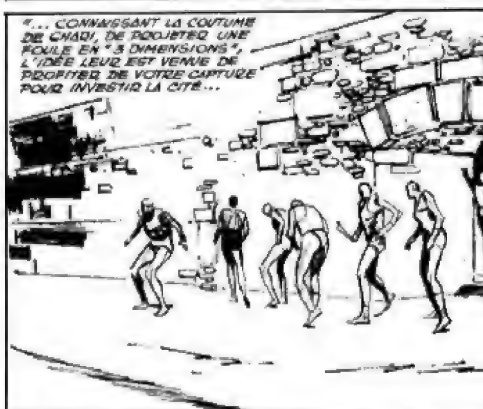


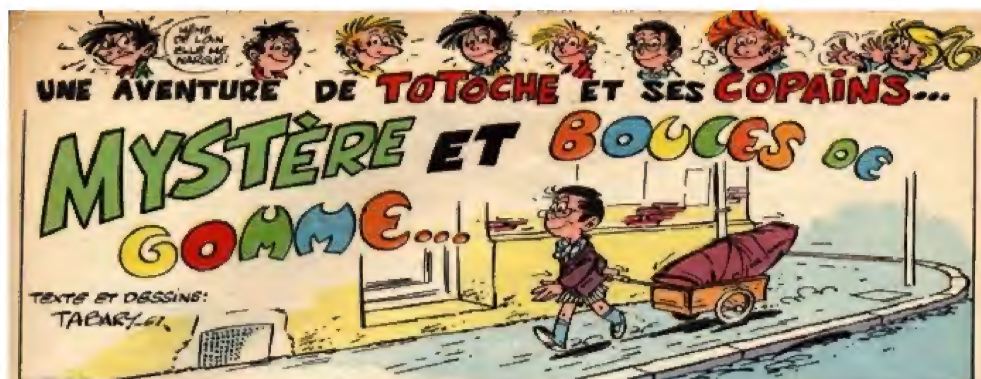




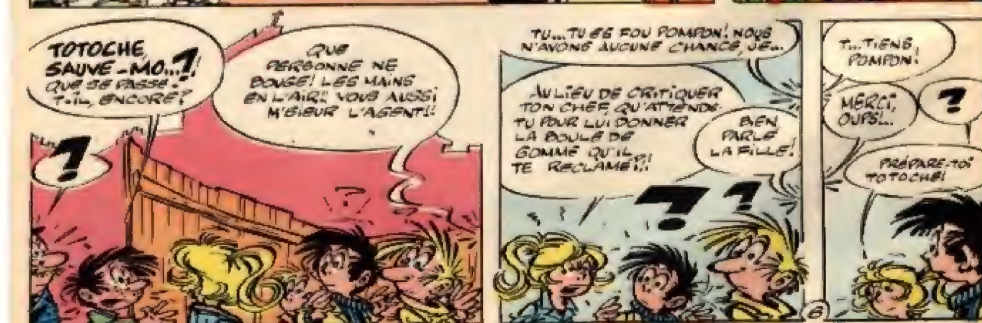
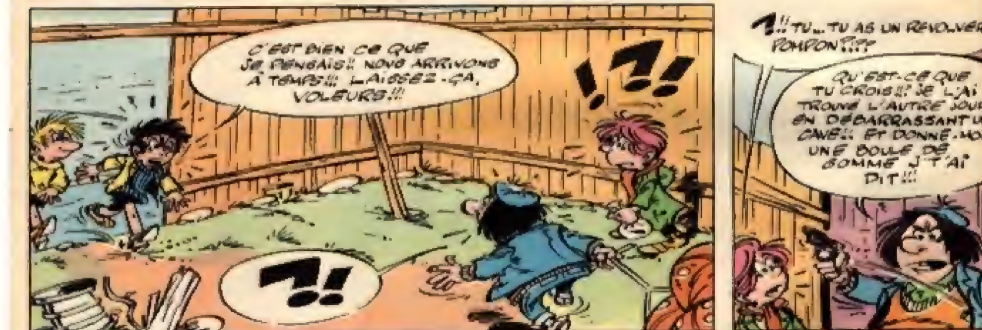
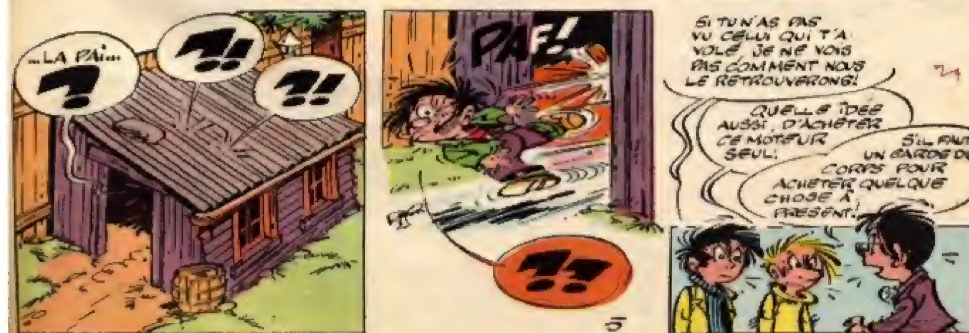














**DANS LA PYRAMIDE OUBLIEE
JIM BARTON
VA-T-IL RESOUDRE
L'ENIGME
DU TRESOR
DISPARU**

Barofi

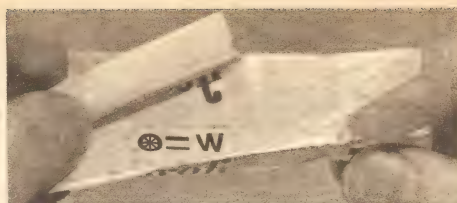
**PARTICIPE A LA 3^e EPREUVE DU CONCOURS BAROFI
ET GAGNE DES PRIX MAGNIFIQUES !**

1^{er} prix : une T.V. portable • 2^e prix au 5^e prix : un Talkie-Walkie • 6^e prix au 15^e prix : une montre de plongée • 16^e prix au 20^e prix : un circuit 24 • 21^e prix au 30^e prix : un transistor • 31^e prix au 40^e prix : un instamatic Kodak • 41^e prix au 50^e prix : un train électrique • 51^e prix au 60^e prix : Un bateau électrique • 61^e prix au 70^e prix : Un jeu "Lie Detector" • 71^e prix au 250^e prix : Un ballon de plage • 251^e prix au 1000^e prix : Un jeu de cartes •

En tout, 1000 prix sensationnels

Aidez vite Jim Barton à la déchiffrer !

VOICI L'INSCRIPTION MYSTERIEUSE QUE TU DOIS DECHIFFRER.



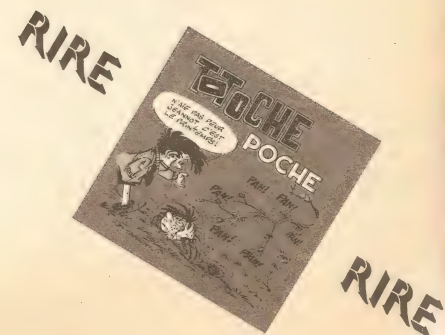
A Des billets de banque	F Des pièces de monnaie rares
B Des armes précieuses	G De la vaisselle d'or
C Des pièces d'or	H Des manuscrits
D Des bijoux	I Des statues
E Des tableaux	J Des pierres précieuses

Dès demain, commence à acheter des succulents Barofi.
Bonne chance !

Art. 7 : la participation au concours entraîne l'acceptation sans réserve de son règlement.

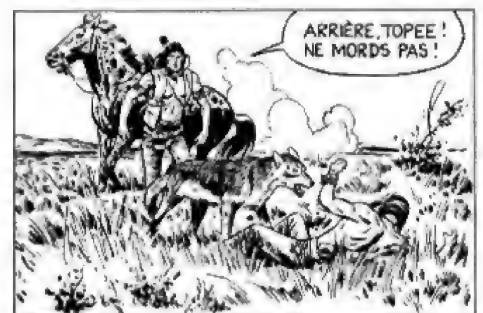
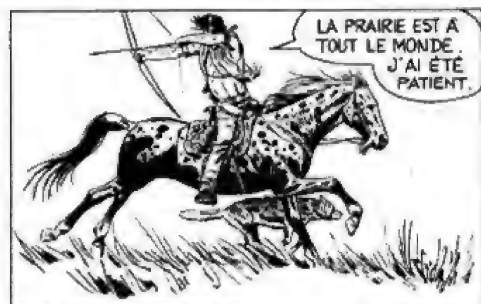
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

2 F seulement



LOUP NOIR

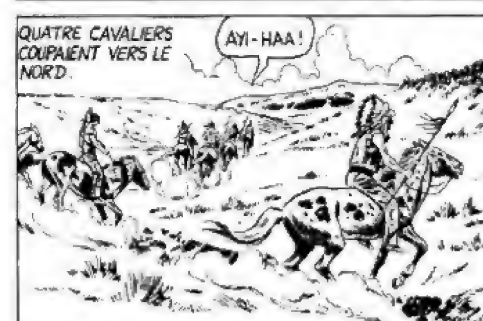
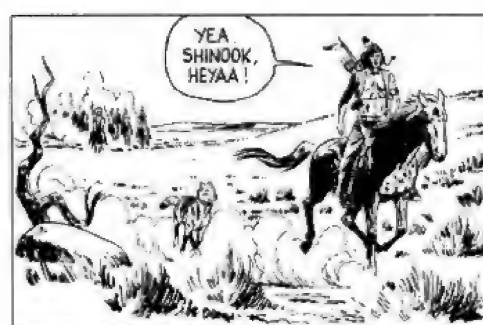
LA PRAIRIE DES COMANCHES



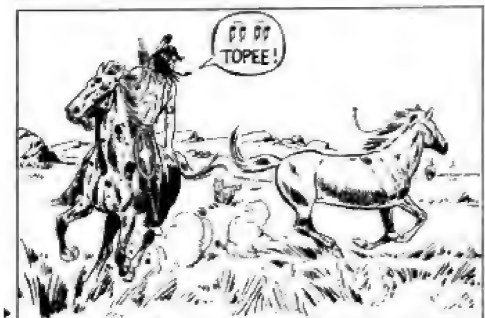




(1) CERCLE DES TENTES OÙ L'HÔTE ÉTAIT INTOUCHABLE.



46







LE JOURNAL

des JEUX

Avec le JEU CONCOURS PRIMÉ

Gagnez 250 F et un formidable circuit **Carrera**



Sommaire

Pages

52 **LE PENSE-JEU** : Des idées pour ne jamais s'ennuyer!

LE CODE DU CODE : Pourrez-vous déchiffrer ce code secret?



LE BON SENS : Une histoire farfelue? Non! A vous de lui trouver un bon sens.

53 **LE 5 EN 1** : 5 Jeux en 1 sur cette base spatiale.

54 **TROUVEZ LA VILLE** : Grâce à ces grilles mystérieuses.

LE JEU DES ANOMALIES

CE QUE PARLER VEUT DIRE

55 **LE JEU DES BULLES** : Rendez à chacun sa « bulle »!



MAGIE : Un jeu de cartes plus deux chapeaux: un tour sensationnel.

56 **LE JEU À POINTS** : Joignez les points de 1 à 80 et vous saurez où vont s'abriter ces oiseaux.

TROMPERIE OPTIQUE : Combien de flèches dans ce totem?

JEU DES ERREURS : Un miroir trompeur.

CHARADES



Pages

57 **LE MINI-TEST** : Êtes-vous timide...? Hardi...? Téméraire...? Et vos amis le sont-ils? Vous pourrez enfin le savoir grâce à notre test.



LE MAGIGRAMME : Cette semaine vous dresserez votre tableau de chasse.

59 **L'ÉNIGME POLICIÈRE** : Un cambriolage parfait? A vous de mener l'enquête! Serez-vous un aussi bon détective que Ludovic?



60 **LE GRAND JEU** : Jamais vu! Le jeu le plus formidable : Le MELI-MÉLO TOTAUX. Un jeu inédit d'astuce et de vitesse.



62 **LE JEU CONCOURS PRIMÉ** : Dix sportifs qui peuvent vous faire gagner 250 F et un Circuit CARRERA. En pratiquant avec eux vos sports favoris.



64 **LA PAGE DES MOTS CROISÉS** : Du facile au difficile, 3 mots croisés pour tous.

65 **BRICOLAGE** : La boîte à secret qui fera enrager tous vos amis, car vous seul saurez faire sortir la bille mystérieuse.

66 **SOLUTION DES JEUX**

51

le PENSE JEU

O. A. GRANDJEAN

Jamais plus vous ne direz : « Je m'ennuie! Je n'ai rien à faire! » Chaque semaine le pense-jeu vous propose quelques idées pour vous amuser. Conservez-le...

Si vous êtes

seul chez vous.

LES PUZZLES :

Choisissez deux grandes images ou deux belles pages de magazine illustré. Collez-les sur un carton léger. Lorsque votre collage est sec, coupez chaque image en 8 morceaux. Puis essayez de reconstituer chacune d'elles, à partir d'abord des morceaux séparés en deux tas distincts; ensuite, après avoir mélangé ensemble les seize éléments composant les deux images, ce qui est beaucoup plus difficile.

Entraînez-vous d'ailleurs à reconstituer chaque puzzle dans le minimum de temps. Si vous êtes très fort, coupez vos images en 10 ou 12 éléments. Dans le cas contraire, six morceaux seront suffisants pour commencer à vous familiariser avec ce jeu.

Si vous êtes

plusieurs.

LE MARCHAND DE MARRONS :

(Au moins 6 joueurs). Voici un jeu qui vous occupera pendant les récréations. Tracez sur le sol un grand carré (le sac de marrons) et un grand rond (la poêle). Deux joueurs, les marchands de marrons, se placent dans la poêle et les autres, les marrons, dans le sac. En tapant dans ses mains, l'un des marchands donne l'ordre aux autres joueurs de quitter le sac et de se disperser dans la cour. Puis, son camarade et lui se lancent à la poursuite des « marrons ». Tout joueur touché est placé dans la poêle et il ne peut en sortir que si l'un des « marrons » encore libre vient le toucher à l'épaule. Le jeu s'arrête lorsque tous les marrons sont en train de « griller »!

LE CODE DU CODE

PAR MONSIEUR STOP



Dans les douze lignes horizontales de la grille ci-dessus figurent douze noms relatifs à l'automobile.

Mais ces noms ont été codés c'est-à-dire que les lettres ont été remplacées par des signes conventionnels. Chaque lettre est toujours représentée par le même signe.

Je vous révèle, par exemple que :

— le sens interdit est toujours la lettre « i » ;

— la limitation de vitesse « 40/60 » est toujours la lettre « e ».

Pour ce code nous avons employé les signes du Code de la route, ce qui explique le titre de ce jeu : « le code du code ».

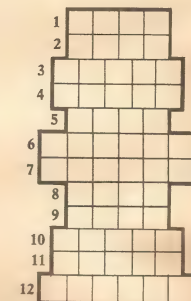
Trouvez les douze noms relatifs à l'auto

Placez les lettres et les noms au fur et à mesure que vous les découvrez dans les cases de la grille « muette » (ci-contre).

Encore une révélation pour vous aider :

Il y a, parmi ces mots : VOLANT, MOTEUR, BOUGIE. Découvrez tout d'abord leur emplacement dans la série, cela vous aidera à trouver les autres noms.

(Solution page 66.)



LE BON SENS

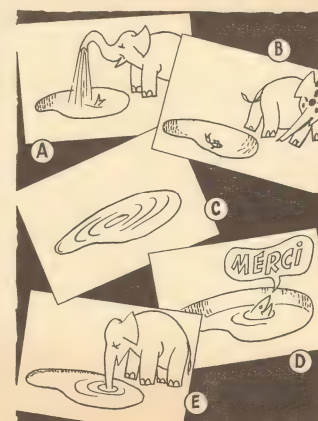
PAR ROGER DAL

A première vue on ne comprend pas très bien cette histoire d'éléphant et de poisson !

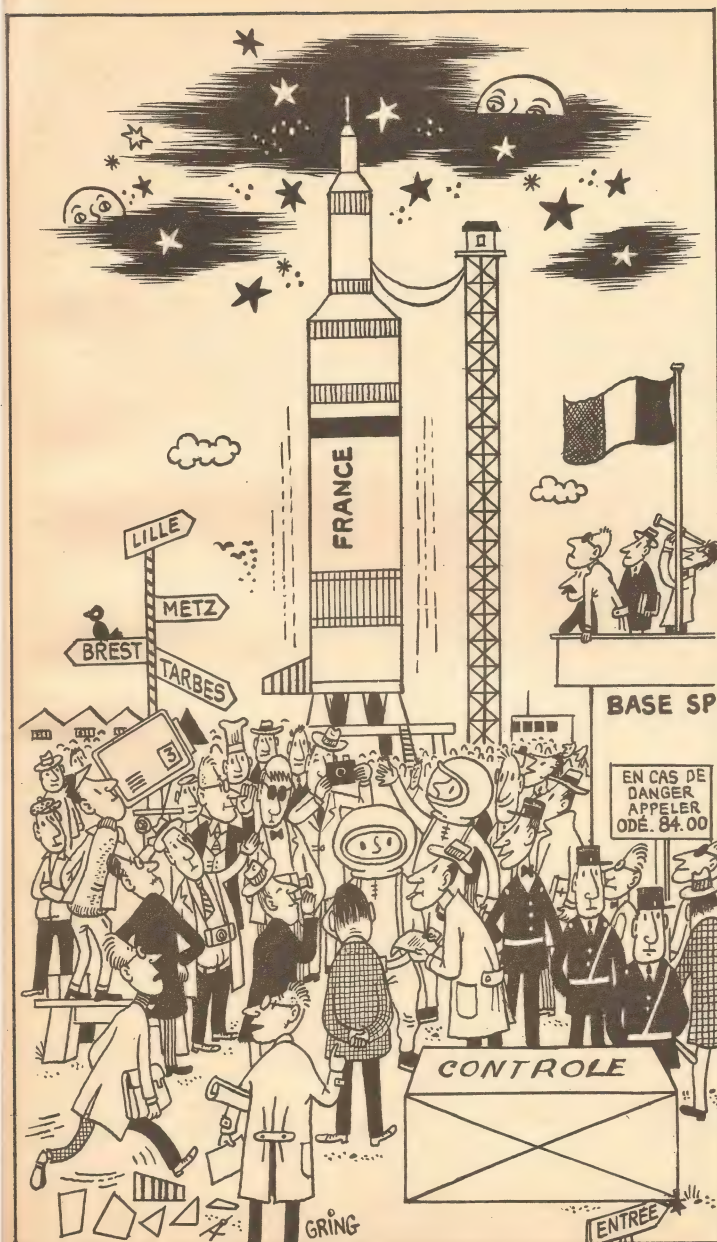
Les cinq petites scènes de A à E n'ont pas été placées dans l'ordre du « bon sens ».

Si vous avez du bon sens, vous remettrez tout en place en indiquant l'ordre qui convient.

(Solution page 66.)



52



CINQ EN UN

PAR O.A. GRANDJEAN

Attention au départ

Quel remue-ménage sur cette base de lancement ! Bientôt ce sera le départ vers la lune et pourtant... pourtant tout n'est pas prêt !

Voici cinq jeux, qui, une fois résolus permettront aux cosmonautes de partir !

1° Un intrus a réussi à s'introduire sur l'aire de lancement. Où se cache-t-il ?

2° En localisant sur une carte de France les villes indiquées sur les panneaux routiers, situez la ville où se trouve cette base spatiale.

3° Une pièce de la fusée a été enlevée. Trouvez le morceau manquant.

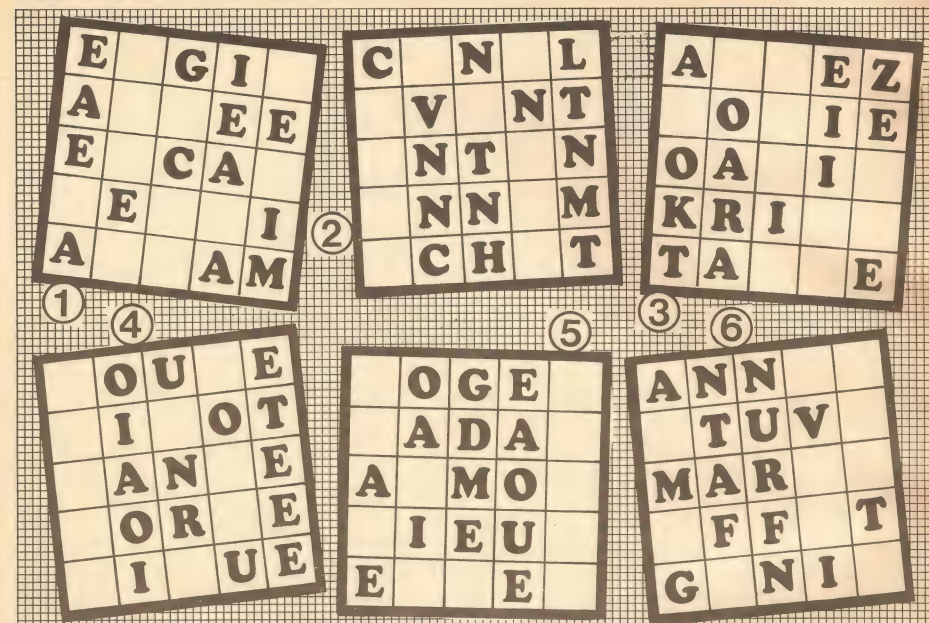
4° Découvrez les cinq anomalies disséminées dans ce dessin !

5° Pour rentrer sur l'aire de lancement, il faut franchir le barrage (CONTROLE). Pour subir avec succès cette épreuve, il faut suivre toutes les lignes de la figure en commençant par le point marqué d'une étoile, sans jamais repasser sur le même tracé.

(Solution page 66.)

TROUVEZ LA VILLE...

Par Monsieur STOP



Dans ce dessin figurent, en lignes horizontales, six groupes de cinq mots. Ces cinq mots ont, bien entendu, toujours cinq lettres.

Mais vous voyez qu'il y a des trous, c'est-à-dire qu'il y a des lettres qui manquent dans les mots. Or, pour tous les mots d'un groupe, la lettre manquante est toujours la même. Il faut d'abord trouver quelle est la lettre manquante dans chaque groupe. Pour vous aider un peu, je veux bien vous confier que dans le groupe n° 1 la lettre qui manque est partout le « N » ce qui donne les mots : ENGIN, ANNÉE, ENCAN, NENNI, ANNAM.

Trouvez maintenant les cinq autres lettres manquantes.

En assemblant ces six lettres dans l'ordre convenable vous formerez le nom d'une ville de France. Quelle est cette ville ?

(Solution page 66.)

jeu des anomalies

Dans cette lettre de Philippe, sept anomalies se sont glissées. A vous de les découvrir !

3 juin 1967.

Mon cher Philippe,
Je pars lundi 31 juin pour Londres. Je voyagerai à bord d'un moyen-courrier type « Boeing 707 ». Je survolerai Jersey et l'Irlande et j'atterrirai à l'aéroport de Croydon, près de Londres. Je serai logé dans un hôtel près d'un monument moderne : « la Tour de Londres ». Le programme des excursions comprend une promenade en bateau sur le « Times » qui est la Seine des Londoniens et une visite à la statue de la Liberté. Quand les hélices de l'avion se mettront en marche, je penserai à tous mes amis.

A bientôt, amicalement,

Michel.

(Solution page 66.)



CE QUE PARLER VEUT DIRE...

Voici 2 locutions. A vous de trouver parmi les 3 définitions qui vous sont proposées, quelle est la bonne.

FORCER LA MAIN A QUELQU'UN

1. Contraindre quelqu'un à faire quelque chose.

2. Donner une vigoureuse poignée de main.

3. Tordre la main de son adversaire en luttant.

IL A LE COUTEAU SOUS LA GORGE

1. Il est contraint par quelqu'un d'agir sous la menace.

2. Il a une voix étouffée.

3. Il se coupe en se rasant.

(Solution page 66.)

LE JEU DES BULLES

PAR ROGER DAL



Ce carrefour très encombré est un signe des temps : l'auto est quelquefois un sujet de discorde plutôt qu'un moyen de locomotion. Notre ami Gring, après avoir terminé ce dessin s'est embrouillé dans les bulles et les paroles prononcées sont interverties. En utilisant les lettres et les chiffres rendez à chacun la phrase qu'il doit normalement prononcer. (Solution page 66.)

magie

AVEZ-VOUS DU FLUIDE ?

Vous avez bien une petite réserve de fluide magique pour réussir ce tour sensationnel ! Non ? Allons donc ! Munissez-vous de :

- Un jeu de 32 ou 52 cartes ;
- Deux chapeaux (ou deux boîtes en carton d'égales dimensions). C'est tout !

Installez vos amis, vos parents et commencez votre numéro.

« Mesdames, Messieurs ! Prenez le jeu et battez-le bien. Les cartes sont-elles bien battues ? Oui. Choisissez à

présent trois cartes et donnez-moi le reste du jeu que je mets dans l'un des chapeaux. Maintenant, je couvre celui-ci avec l'autre chapeau et je secoue bien le tout.



Dans le chapeau contenant les cartes, mettez les trois que vous avez choisies. Je secoue soigneusement encore une fois. Maintenant, je me concentre en regardant à l'intérieur et, grâce au fluide magique qui parcourt mes doigts, je sors du chapeau les trois cartes choisies. Et voilà ! »

EXPLICATION DU TOUR DE CARTES

En mettant la première moitié du jeu dans le chapeau, vous le pliez légèrement (dessin).

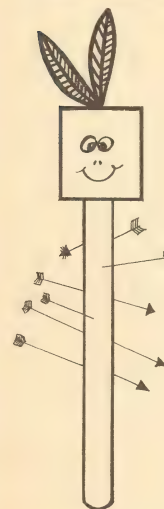
Les 3 cartes mises par le spectateur se mélangent bien avec les autres quand on secoue le chapeau, mais n'étant pas courbées, elles sont facilement repérables.

N'oubliez pas, en enlevant le jeu du chapeau, de le redresser (discrètement).



55

TROMPERIE OPTIQUE



Combien voyez-vous de flèches plantées dans ce poteau ?

(Solution page 66.)



Petit coup d'œil au miroir

Avant de partir pour faire les commissions avec son petit garçon et son chien cette dame jette un dernier coup d'œil dans le grand miroir du vestibule pour voir si sa toilette est sans défaut.

Mais le miroir, qui aime sans doute la plaisanterie, renvoie une image qui présente de nombreuses différences avec la réalité. Il y en a au moins douze... peut-être plus.

(Solution page 66.)

CHARADES

Mon premier se trouve au milieu de ma figure.

Mon second se promène sans vêtements !

Mon troisième se pose au coin de la joue.

... Et mon tout est une jolie fleur aquatique.

*

Mon premier est le mari de ma mère.

Mon second est voyelle. Mon troisième longe la voie.

... Et mon tout est un oiseau exotique.

*

Mon premier est une île au large de La Rochelle.

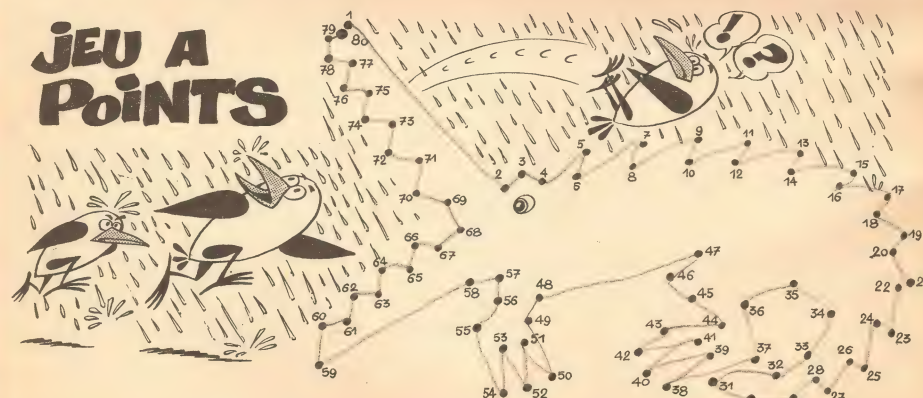
Mon second est nécessaire pour faire la tarte.

Mon troisième est à la fois rivière et département.

... Et mon tout aiguise les ciseaux et les couteaux.

(Solution page 66.)

JEU A POINTS



« Il pleut ! Vite, mettons-nous à l'abri ! » Je crains bien que ces deux oiseaux aient une mauvaise surprise... Pourquoi ? Reliez ces points entre eux et vous le saurez.

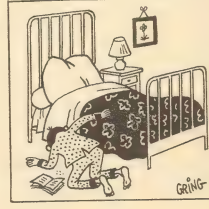
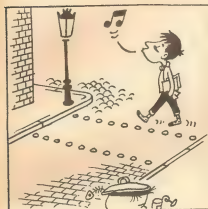
56



Etes-vous timide, hardi ou téméraire ?

Certains foncent tête baissée dans les aventures les plus risquées, d'autres restent prudemment sur leurs gardes. On peut être timide, prudent, hardi, audacieux ou téméraire.

Quelle est votre position sur cette "échelle des risques" ? Vos réponses à ces quelques questions vont le dire.



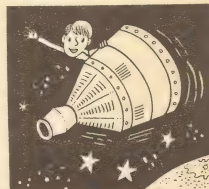
1. Etes-vous mal à votre aise quand vous parlez à quelqu'un beaucoup plus grand que vous?.....
2. Traversez-vous les rues généralement en dehors des clous?.....
3. Quand vous voyez une bagarre, une manifestation dans la rue, allez-vous voir de très près de quoi il s'agit?.....
4. Quand vous serrez la main de quelqu'un, tendez-vous généralement la main le premier?.....
5. Etes-vous gêné et travaillez-vous moins bien quand on vous observe?...
6. Quand un chien devient menaçant, fuyez-vous à toute allure?.....
7. Attendez-vous longtemps à la porte avant de sonner quand vous devez faire une visite qui ne vous plaît pas?.....
8. Est-ce que cela vous plairait d'être dompteur?.....
9. Quand un commerçant se trompe en vous rendant la monnaie, faites-vous rectifier, même s'il s'agit d'une toute petite somme?.....
10. Craignez-vous l'orage, les éclairs et le tonnerre?.....

OUI NON

11. Pour vivre heureux, vivons cachés... Etes-vous d'accord?.....
12. Etes-vous gêné et rougissez-vous quand on fait en public des éloges de vous?.....
13. Quand vous êtes au café ou au restaurant avec vos parents et que le garçon vous sert autre chose que ce que vous avez commandé, le buvez-vous tout de même sans rien dire?.....
14. Regardez-vous quelquefois sous votre lit avant de vous coucher, pour constater qu'il n'y a vraiment personne dessous?.....
15. Vous êtes-vous déjà attaqué à bien plus fort que vous, dans n'importe quel domaine : jeu, bagarre, compétition sportive, etc.?.....
16. Parlez-vous plutôt fort?.....
17. Pouvez-vous vous promener seul, la nuit, en pleine campagne, sans une certaine angoisse?.....
18. Seriez-vous volontaire pour faire partie de l'équipe des premiers hommes qui iront sur la lune?.....

OUI NON

Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « oui » à l'une des questions suivantes : 2, 3, 4, 8, 9, 15, 16, 17, 18. Un point également pour « non » à : 1, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14. Faites le total de vos points, puis voyez les solutions page 66 pour savoir ce qu'il faut en penser.



LE
MAGI
de
GRAMME

Claude Marcel
LAURENT

Essayez de lire dans cette grille le plus grand nombre possible de noms d'oiseaux. Pour chaque nom, vous pouvez partir d'une lettre quelconque à votre choix ; mais il faut ensuite toujours prendre la lettre suivante dans une des cases voisines par un côté ou par un coin. Il est permis naturellement d'employer la même lettre deux fois de suite.

Comptez les oiseaux que vous aurez trouvés et consultez ensuite votre « tableau de chasse ».

F	H	E	O	C
Q	O	C	A	I
M	U	R	L	N
N	D	E	T	I
O	I	P	M	E

Tableau de chasse

- Moins de 5 oiseaux : Bien maigre
- De 5 à 7 oiseaux : Moyen
- De 8 à 10 oiseaux : Honnête
- De 11 à 15 oiseaux : Brillant
- Plus de 15 oiseaux : Merveilleux

(Solution page 66.)



PLUS FORT QUE LE MARC DE CAFÉ !

PLUS VISIONNAIRE QUE LA BOULE DE CRISTAL !

PLUS FANTASMAGORIQUE QUE LE PENDULE !

UNE DÉCOUVERTE PHÉNOMÉNALE

LE ZIP MAGIQUE

Ce gadget que vous offre PIF va vous permettre de deviner le caractère de vos amis. Pour cela, il vous suffit de souffler dans le creux de votre main. Puis d'y placer le ZIP MAGIQUE.

QUE DIT-IL ?

- S'il lève la queue.** Vous êtes distrait.
Attention, il se pourrait bien que vous n'alliez pas en classe jeudi prochain !
- S'il lève la tête.** Vous aurez l'humeur vagabonde.
Je "vois" un voyage entre juin et septembre de cette année !
- S'il lève la tête et la queue.** Vous êtes gourmand.
Si vous mangez plus que de coutume, faites attention à votre foie.
- S'il bouge continuellement** Vous êtes expansif, gai, mais mélancolique parfois.
Allez voir un film triste avec une fin heureuse.
- S'il bouge à peine** Vous êtes sage.
Je "vois" vers la fin de l'année un cadeau pour vous.
- S'il se roule.** Vous êtes timide.
Un tour du monde vous est conseillé.
- S'il tombe de votre main.** Vous êtes un peu nerveux.
Ramassez-le !



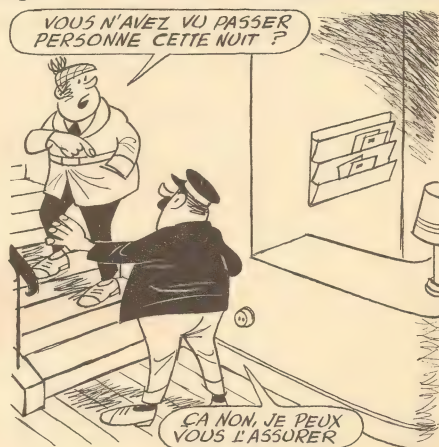
ENIGME... UN TÉMOIGNAGE DOUTEUX

PAR MOALLIC

Suivez bien l'enquête de Ludovic, détective privé. En regardant attentivement les dessins et en lisant les textes, vous pourrez trouver la solution de l'énigme. A vous d'être un brillant détective!



1. Un cambriolage a été commis à l'hôtel du Cheval Noir. Le détective Ludovic est arrivé le matin pour l'enquête.



2. Avec le gardien, ils montent au premier étage, vers le lieu du délit.



3. On a volé le linge que contenait la chambre.



4. En attendant de trouver le voleur, Ludovic a quand même trouvé un coupable.

5. Ludovic a trouvé deux preuves des mensonges du voleur de nuit et de ses fautes. Et vous, les avez-vous trouvées ? Si oui, Bravo. Sinon, regardez la solution en page 66.

JOUONS ENSEMBLE

mél- melo totaux

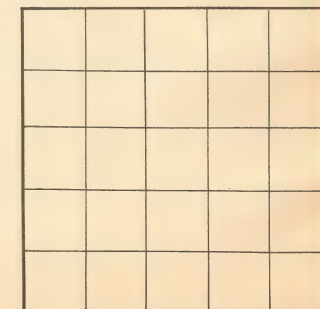


PAR M. STOP

1	5	4	3	2	1	5	4	3	2
2	1	5	4	3	2	1	5	4	3
3	2	1	5	4	3	2	1	5	4
4	3	2	1	5	4	3	2	1	5
5	4	3	2	1	5	4	3	2	1

DÉCOUPEZ LES DIX BANDES AVEC LES CHIFFRES

DÉCOUPEZ CE CARRÉ DE 25 CASES.



COMMENT Y JOUER ?

Ce jeu se joue à deux, l'un des partenaires aura les bandes blanches à chiffres noirs et l'autre les bandes noires portant des chiffres blancs.

On tirera au sort pour savoir qui commencera.

Toute partie comportera au moins deux jeux, le premier qui commence étant généralement avantagé. Avec deux jeux successifs DONT ON AJOUTE LES POINTS, la compensation se fait d'elle-même.

On joue sur le carré de 25 cases.

Le premier à jouer dépose la première bande de son choix sur le carré. Il dépose à son gré cette bande verticalement ou horizontalement. Mais, attention, ensuite il ne pourra plus changer de sens en cours de partie et ses bandes successives seront toujours

posées dans le même sens vertical ou horizontal.

Cependant il ne sera pas obligé de placer ses bandes côte à côte, il peut donc s'il le veut laisser un intervalle entre deux bandes successives.

Le second joue à son tour et pose sa bande en travers de celle de l'adversaire et dans le sens opposé. Il ne pourra pas, lui non plus, changer de sens en cours de partie. Si l'adversaire a posé sa bande verticalement il posera la sienne horizontalement et toutes ses bandes seront posées horizontalement au cours de la partie.

Le jeu consiste (vous l'avez déjà deviné) à cacher les chiffres les plus élevés de l'adversaire, le gagnant étant celui qui, en fin de partie, lorsque toutes les bandes auront été posées, aura le plus fort total de points visibles.

Encore quelques règles :

— les bandes doivent former un carré parfait couvrant entièrement le carré divisé.

— on doit poser sa bande, jamais la glisser sous une autre.

— les bandes de chaque joueur doivent occuper les cinq divisions du carré dans le sens adopté.



UNE PARTIE TYPE

Dans l'exemple ci-contre le blanc a joué le premier. Puis le noir a posé une bande à son tour en couvrant le plus haut chiffre de l'adversaire, c'est-à-dire le 5 avec son propre 5. Jouant à son tour le blanc a couvert le 4... et ainsi de suite. En fin de jeu le blanc a 31 points visibles, et le noir 44 points. C'est donc le noir qui a gagné.

		3		
		4		
		5		
		1		
		2		

		3		
		4		
4	5	1	2	3
	1			
	2			

2	3			
3	4			
4	5	1	2	3
5	1			
1	2			

2	3			
3	4			
4	5	1	2	3
5	1			
1	2			

2	3	4		
3	4	5	1	2
4	5	1	2	3
5	1	2		
1	2	3		

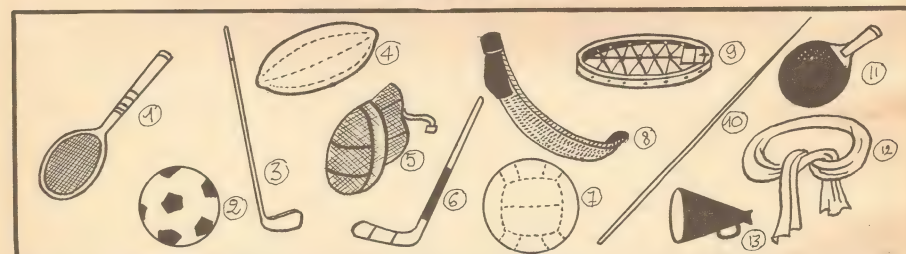
1	2	3	4	1
3	4	5	1	2
4	5	1	2	3
5	1	2	3	4
2	3	4	5	5

LE JEU CONCOURS PRIMÉ

Grâce à ces 10 sportifs, gagnez 250 F et le circuit Carrera offert par " Jouets Rationnels "



VESTIAIRE



Voici dix garçons : Jean, Louis, Claude, Alain, Bruno, Francis, Roger, Marc, Daniel et Yvon. Vous les voyez, groupés sur le terrain de sport, bien reconnaissables grâce à l'initiale qu'ils portent sur leur tenue.

Chacun d'eux pratique l'un des sports suivants : escrime - judo - golf - tennis - rugby - pelote basque athlétisme (dans une spécialité particulière) - football - volley-ball - aviron (en équipe avec barreur).

1^{re} QUESTION : Après avoir bien examiné nos dix amis, dites-nous quelle est la spécialité sportive de chacun d'eux.

2^e QUESTION : Avant de gagner la partie du terrain qui est réservée à leur sport, nos dix champions doivent se procurer au vestiaire l'objet « sportif » indispensable à leur activité. Quel est, pour chacun, cet objet bien précis ?

3^e QUESTION : Quelle est la partie du stade affectée à chacun des sports pratiqués ?

4^e QUESTION: Lorsque vous aurez franchi ces trois premières étapes de notre jeu, vous aurez encore à choisir, parmi les termes ci-dessous, celui qui est utilisé par chaque athlète : tee - revers - service - drop - touche - corner - jet - souquer - falta - atemi.

Lorsque vous aurez répondu à ces quatre questions, vous inscrirez vos réponses sur le bulletin-réponse. Puis vous classerez les dix sports selon vos préférences. Vous placerez en tête de liste celui que vous aimerez le plus. Vous donnerez la seconde place à celui qui, ensuite, vous plaît le plus... et ainsi de suite... en plaçant, bien entendu au 10^e rang, celui qui vous plaît le moins.

Pour établir le classement, seront retenues, d'abord toutes les listes ayant trouvé les sports pratiqués, les objets sportifs, les terrains de sports, les termes utilisés en rapport avec chaque sportif.

Parmi les restantes, seront retenues les listes préférentielles (classement des dix sports selon vos préférences) ayant en tête le même sport que celui de la liste du jury. Les autres seront éliminées.

Parmi les restantes, seront retenues les réponses qui auront donné le même sport que le jury à la deuxième place... et ainsi de suite.

Attention !

avant de commencer, lisez attentivement ce règlement. Les personnes ne résidant pas en France ne peuvent participer à ce jeu concours primé.

Le gagnant sera celui qui, ayant répondu exactement aux questions, aura fourni une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédacteur en chef, Roger DAL, Roger LECUREUX, Jean OLLIVIER. S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.

En cas d'ex æquo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager. Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de PIF. Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par PIF.

Inscrivez très lisiblement vos noms, adresse et vos réponses (en lettres majuscules). Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU PRIMÉ DE « PIF »
B.P. PARIS 90-10

Il devra être posté avant le lundi 10 mars à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Il ne sera pas tenu compte des envois postés après cette date.

La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1246 du 19 avril 1969.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles, ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.

Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie Montsouris, ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce jeu.

BULLETIN-RÉPONSE

à découper suivant le pointillé

NOM Prénom Age

Rue N°

Ville Département

	1. Sport pratiqué	2. Objet sportif (indiquer le No)	Partie du stade (indiquer No)	4. Terme utilisé
JEAN				
LOUIS				
CLAUDE				
ALAIN				
BRUNO				
FRANCIS				
ROGER				
MARC				
DANIEL				
YVON				

Afin de pouvoir départager les concurrents ex æquo, nous vous demandons de classer, selon vos préférences, chacun des dix sports que nous vous avons présentés.

Je classe 1^{er}

2^e

3^e

4^e

5^e

6^e

7^e

8^e

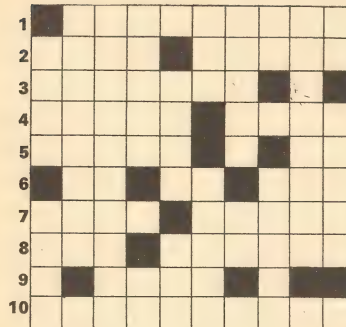
9^e

10^e

Inscrivez chaque réponse en face de chaque nom et sur la même ligne que celui-ci.

LES MOTS CROISÉS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Au temps des grands voyages en mer

HORIZONTALEMENT :

1. C'était un vénitien qui aimait la balade (deux mots). — 2. Ne peut servir de pâture aux chevaux du moteur — Benêts. — 3. Aurait déjà pu envoyer des pruneaux au-delà des mers, si c'était son métier ! — 4. Un célèbre naufragé lui préféra le... Vendredi — Les grands voyageurs disaient que le Tibet était celui du monde. — 5. Ville de la Méditerranée qui faillit être prise par Charles Quint en 1541 — Adjectif possessif — 6. Morceau de caravelle — Réfléchi — Article. — 7. Cité normande — Tout navigateur rêvait de l'explorer et de le conquérir. — 8 Possèdent — Entraînent plus d'un marin sur des voies d'eau salées... — 9. Un Suisse qui se rendit célèbre plus par la pomme que par les fruits d'Orient ! — 10. Devenues plus minces

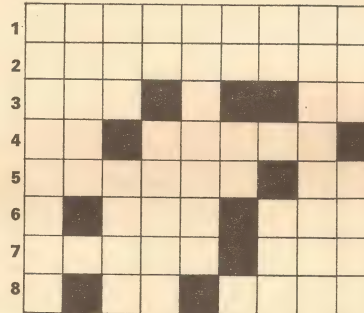
VERTICALEMENT :

1. Régnait dans l'Inde lointaine — Une noix qu'il fallait aller chercher sur la côte occidentale de l'Afrique. — 2. Fut le premier navigateur à tenter le tour du monde, mais il mourut avant de l'avoir achevé. — 3. C'est ainsi que l'on naviguait avant l'invention de la boussole et de son pivot. — 4. Restitue — Indique un lieu — 5. Chants — Choisi par un vote. — 6. Il fallait jadis aller jusqu'aux Antipodes pour apercevoir cette longue ceinture de soie qui retient le kimono — Plein — 7. Cruel fléau au Moyen Age — Fragment de voile. — 8. En épelant : enlevé — On la levait à la main, quand on voulait prendre la mer. — 9. Son calcul apporta un peu plus de sécurité aux marins en leur permettant de mieux situer leur position. — 10. Matière dans laquelle étaient taillés les premiers instruments de navigation — Impôts particuliers, tels que la gabelle.

(Solution page 66.)

Le train...

1 2 3 4 5 6 7 8 9



HORIZONTALEMENT

1. C'est là que se condense la vapeur. — 2. Portions de rail mobiles qui se manipulent d'un poste placé sur les voies. — 3. Lettre grecque. Termine le ballast. — 4. Ville de légende que l'on n'aurait pas pu fuir par voie ferrée ! A dû louer sa place pour l'être. — 5. Il suit toujours la locomotive à vapeur. Morceau de traverse. — 6. Vieux langage. Se rendra, par le train peut-être. — 7. Attachées. Eclat de voix. — 8. Parcours. Ne se voit pas dans le tunnel.

VERTICALEMENT

1. Peut vous emporter vers Toulouse. — 2. Soulevé. — 3. Participe passé d'un verbe d'action. Est l'occasion de nombreux départs en train de neige. — 4. Voyelle répétée. Se fait sur le quai en agitant un mouchoir. — 5. Désignent des locomotrices qui utilisent comme combustibles, non du charbon, mais des huiles lourdes. — 6. Pronom personnel. Se trouvent forcément à la sortie. — 7. Article espagnol. Pas la peine de prendre le train pour y aller ! — 8. A été serré davantage. — 9. Un des quatre points cardinaux. Si l'on vous dit qu'il brille parce qu'on l'astique chaque matin, n'en croyez surtout rien !

(Solution page 66.)

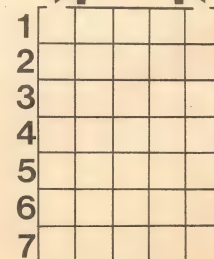
ACROSTICHE AUTOMOBILE

Cette grille comporte sept lignes horizontales où vous allez placer les mots correspondants aux définitions que voici :

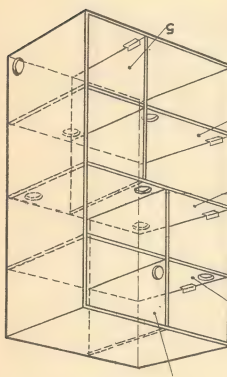
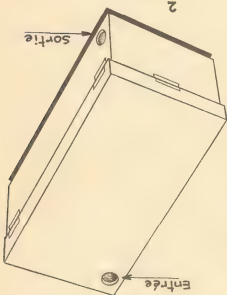
1. Ce que l'on peut faire en auto, trop souvent...
2. On peut y apprendre à conduire une auto.
3. L'Automobile-Club de France en est une.
4. On en joue en Dalmatie.
5. Une toute petite partie d'une auto.
6. Utile en auto quand on est en panne.
7. Vieille auto.

Si les mots que vous avez trouvés sont exacts, vous pouvez lire maintenant, dans les colonnes des bords, de haut en bas dans le sens des flèches, les noms des deux marques françaises d'auto.

(Solution page 66.)



CETTE BOÎTE À SECRET QUI INTRIGUERA TOUS VOS AMIS



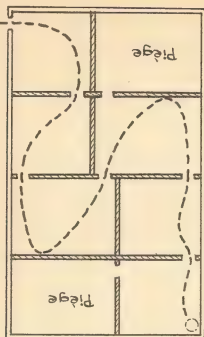
Montage

Imaginez un peu qu'on vous donne une boîte fermée et comportant deux trous, l'un en un coin sur le dessus du couvercle et l'autre sur un des côtés dans l'angle opposé. On vous donne aussi une bille. Il s'agit simplement de la mettre dans la boîte par le trou du couvercle et de la faire sortir par l'autre trou. Seulement voilà, vous découvrirez tout de suite en penchant la boîte que la bille ne va pas du tout où vous vouliez la conduire ! Il s'agit pourtant de la faire sortir en penchant la boîte que la bille ne va pas du tout où vous vouliez la conduire ! Il s'agit pourtant de la faire sortir en penchant la boîte que la bille ne va pas du tout où vous vouliez la conduire !

Essai

Encastrez les cartons 1 et 2. Placez 1 dans le haut de la boîte de façon que 2 tou- che le petit côté supérieur de la boîte. Placez 3 qui vient buter contre la cloison verticale 2. Placez 4 de façon que la cloison 5 tou- che d'un côté 3 et de l'autre le petit côté inférieur de la boîte. Placez quelques « équerres » de papier collant pour maintenir tous les bords des cartons sur les parois de la boîte.

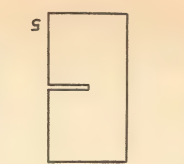
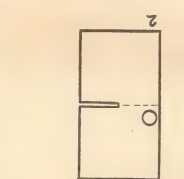
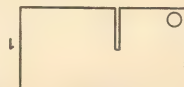
Vue suivant F



Placez une bille en haut et à gauche et suivez bien son parcours sans fermer la boîte. Notez les mouvements à faire pour suivre le chemin indiqué. Remarque les deux cases « pièges » à éviter. Remarque aussi que le bon chemin oblique à descendre du palier 3 au palier 4, puis à remonter au palier 4 de l'autre côté de la cloison. Quand vous serez sûr de vous, fermez la couvercle avec un papier collant et ne livrez pas les secrets de la boîte à n'importe qui !

Claude-Marcel Laurent.

Matériel



Il vous faut seulement une boîte à chausson, un peu de papier collant et des ciseaux. Un compas vous permettra de tracer les trous. La bille doit y passer assez largement. Tout le secret de la boîte est dans la disposition de ces trous à travers les différentes cloisons. Pour celles-ci, il vous faut du carton et les cotés d'une autre boîte à chausson conven- dront parfaitement. Les clo- sons doivent, en effet, tou- cher le fond et le couvercle.

Découpage

Découpez quatre rectangles de carton ayant pour lon- gueur : la largeur de la boîte et pour largeur : la hauteur de la boîte. Au milieu d'un de ces rectangles (n° 1) faites une encoche jusqu'à la moitié de la hauteur. Au milieu d'un autre (n° 4) fai- guez : la hauteur de la lon- gueur de la boîte et pour lar- gueur : la hauteur de la lon- gueur. Faites les trous près des angles ou de la cloison cen- traie aux endroits indiqués.

SOLUTION DES JEUX



PAGES

52 LE CODE DU CODE

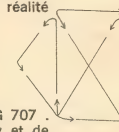
De haut en bas : CRIC — PNEU — JANTE — FREIN — ROUE — VOLANT — MOTEUR — PONT — CODE — JAUGE — PHARE — BOUGIE —

LE BON SENS

Dans la savane, il y a une mare C — L'éléphant boit l'eau de la mare E — Quand la mare est vide, un poisson s'agite sur le fond, il va périr B — L'éléphant compatissant rejette l'eau A — Et le poisson est content D —

53 LE CINQ EN UN

1. Qui est l'intrus ? Le pâtissier dont on aperçoit le chapeau.
2. Où se trouve la base spatiale ? Prenez une carte de France. Tracez une ligne allant de Lille à Tarbes et une ligne allant de Brest à Metz. Le point de croisement est PARIS.
3. L'élément disparu — L'aileron droit de la fusée, à l'angle gauche du dessin, presque sous le pied du personnage qui court.
4. Les anomalies — a) Les jambes du pantalon du savant en train de courir sont différentes — b) L'opérateur de T.V. a mis son blouson derrière — c) Le gardien de la paix porte un nœud papillon — d) Il y a deux lunes dans le ciel — e) Le numéro à appeler en cas de danger est en réalité le numéro de l'horloge parlante.
5. Le contrôle. (Voir dessin ci-contre.)



54 TROUVER LA VILLE : ANGERS

LE JEU DES ANOMALIES

1. 31 juin : 30 jours en juin — 2. BOEING 707 Long-courrier — 3. Aucun survol de Jersey et de l'Irlande — 4. La Tour de Londres est un très ancien monument — 5. Le « Times » est un journal — le fleuve est « la Tamise » (en anglais The Thames) — 6. La statue de la Liberté est à New York — 7. Il n'y a pas d'hélices aux Boeings.

LE JEU DES LOCUTIONS

Forcer la main à quelqu'un : Réponse (1) : obliger quelqu'un à agir. « Forcer » sa main à travailler. Il a le couteau sous la gorge : Réponse (1) : Il doit obéir à ce qu'on lui demande s'il ne veut pas être exposé à un pressant danger.

55 LE JEU DES BULLES

A.3 — B.6 — C.1 — D.5 — E.8 — F.2 — G.9 — H.4 — I.7

56 TROMPERIE OPTIQUE

IL Y A 9 FLÈCHES DANS LE POTEAU
Avec une règle vous les trouverez.



CHARADES

1. NÉNUPHAR (Nez-Nu-Fard).
2. PERROQUET (Père-O-Quai).
3. RÉMOULEUR (Ré-Moule-Eure).

PETIT COUP D'ŒIL AU MIROIR

Voici les différences :
1. Les aiguilles de l'horloge devraient être dans l'autre sens.
2. La grande et la petite aiguilles sont interverties.
3. Le petit ovale en haut du cadran est devenu losange.
4. Le balancier de la pendule devrait être à gauche.

PAGES

5. La frange de la dame est moins bombée.
6. Le miroir lui donne des lunettes noires.
7. Ses poches, dans la glace, sont piquées.
8. On ne devrait pas voir, dans la glace, la poche fermoir du sac.
9. Le petit garçon n'a pas de raie au milieu de sa coiffure.
10. Le gland de sa coiffure d'indien est devenu carré.
11. La hache a le tranchant dans l'autre sens.
12. Il n'y a plus de franges en bas du costume.
13. Le chien a « la tête à l'envers ».
- ... et il y en a peut-être d'autres en cherchant bien...

57 ÊTES-VOUS TIMIDE, HARDI OU TÊMÉRAIRE ?

— Si vous avez plus de 12 points, vous êtes téméraire et même casse-cou. Attention aux pièges imprévisibles.
— Entre 6 et 12 points : vous ne prenez pas de risques inutiles, mais cependant vous ne reculez pas devant le danger.
— Moins de 6 points : vous êtes prudent et même un peu timide.

LE MAGIGRAMME

En voici une collection : CAILLE — COUCOU — COQ — ARA — CANARD — DUC — OIE — EIDER — PÉLICAN — ÉMEU — MERLE — MILAN — DINDE — PÉREL — FOU (de Bassan) — PER- RUCHE — CHOUETTE — RALE — CALAO —

59 L'ÉNIGME POLICIÈRE

Ludovic accuse le veilleur de nuit d'avoir dormi au lieu de surveiller le passage. Il ne s'est pas servi de la lampe du comptoir. Le fil pend encore ; d'ailleurs, comme on peut le voir sur le deuxième dessin, la prise de courant est de l'autre côté du comptoir et trop loin pour la longueur de fil. Dans la troisième scène, Ludovic découvre que le voleur n'a pas pu se sauver par la fenêtre. Une fois dehors, il ne pouvait pas fermer la fenêtre de l'intérieur.

64 LES MOTS CROISÉS

Au temps des grands voyages en mer
HORIZONTALEMENT — 1. MARCO-POLO — 2. RAVE — BÉTAS — 3. AGENAIS — 4. JEUDI — TOIT — 5. ALGER — TA — 6. LL — SE — AUX — 7. CAEN — MONDE — 8. ONT — ÉPICES — 9. TELL — 10. AMENUSÉES —
VERTICALEMENT — 1. RAJA — COLA — 2. M- GELLAN — 3. AVEUGLETTE — 4. RENDE — EN — 5. AIRS — LU — 6. OBI — EMPLI — 7. PESTE — OI — 8. OT (oté) — ANCRE — 9. LATITUDE — 10. OS — TAXES —

Le train

HORIZONTALEMENT — 1. CHAUDIÈRE — 2. AI- GUILLES — 3. PSI — ST — 4. IS — ASSIS — 5. TENDER — ER — 6. OIL — IRA — 7. LIÈS — CRI — 8. LU — CIEL
VERTICALEMENT — 1. CAPITOLE — 2. HISSÉ — 3. AGI — NOËL — 4. UU — ADIEU — 5. DIESELS — 6. IL — SR — 7. EL — ICI — 8. RESSERRE — 9. EST — RAIL —

ACROSTICHE AUTOMOBILE

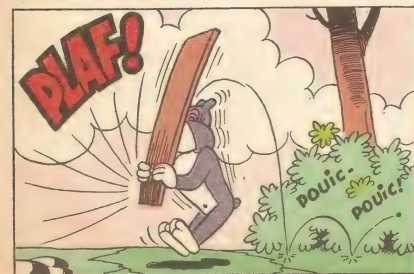
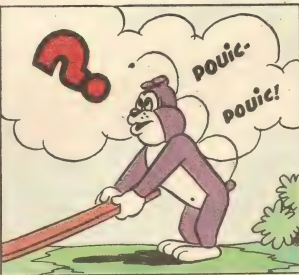
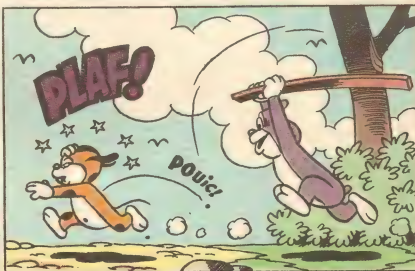
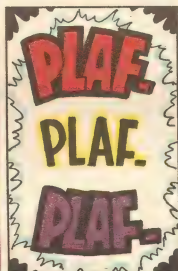
Avec : 1. PÉRIR — 2. ÉCOLE — 3. UNION — 4. GUZLA — 5. ÉCROU — 6. OUTIL — 7. TACOT — Vous avez obtenu verticalement : PEUGEOT et RENAULT.



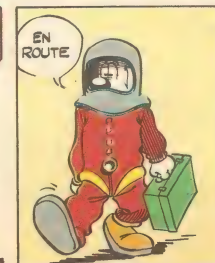
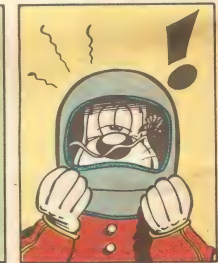
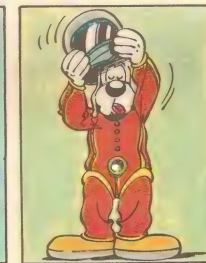
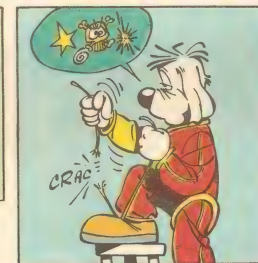
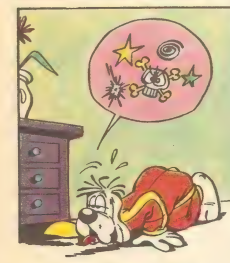
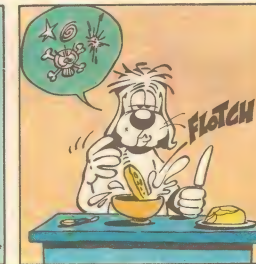
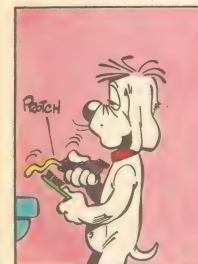
PIFOU...

Scénario et dessins de MAS

POUIC-POUIC...

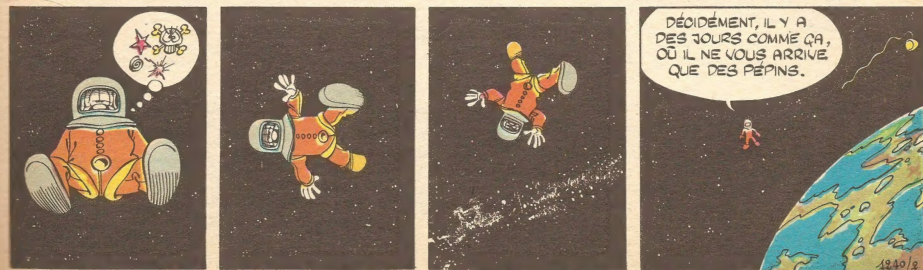
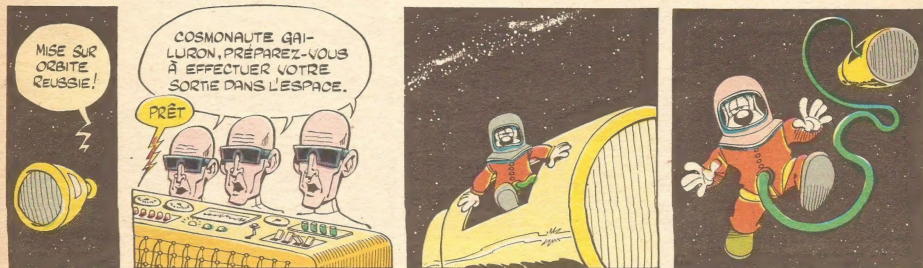
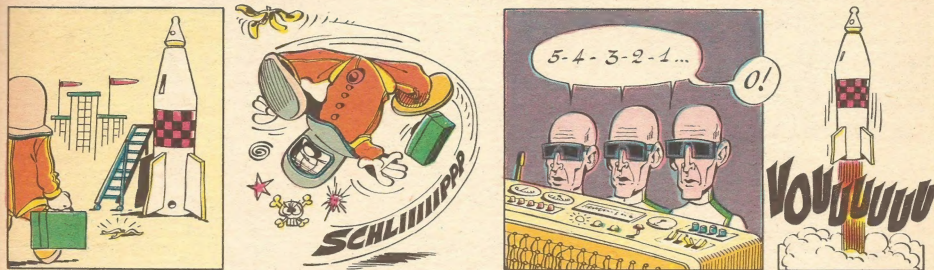


FALURON



...OU LA JOIE DE VIVRE

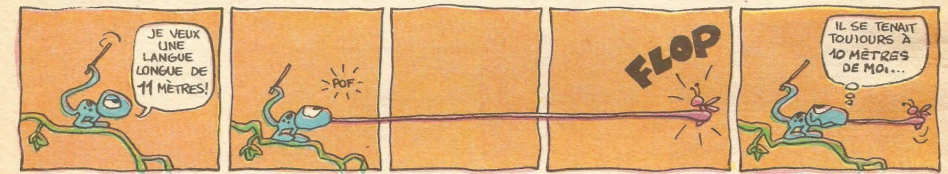
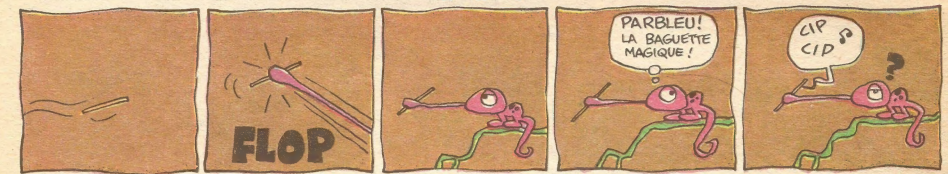
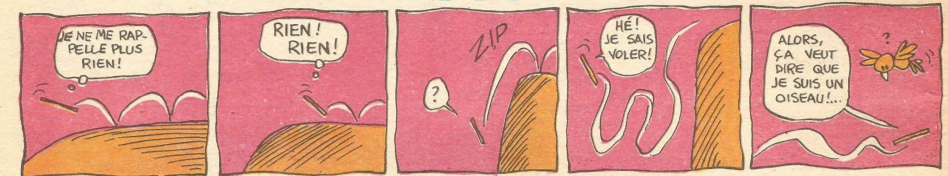
par GOTLIB



M. le magicien.....

par

M. M.



LES BONNES RECETTES DE

BOUBOULE

PAR TABARY

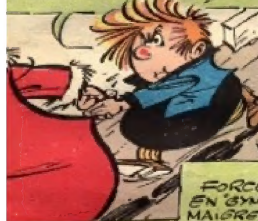


OUIIINN!

J'VEUX PAS ALLER CHEZ LE DOCTEUR!! J'VEUX PAS QU'IL ME PRIVE DE MANGER!



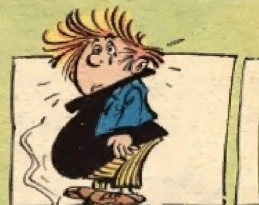
ET PUIS PARCE QU'À L'ÉCOLE, EN 'GYM' JE SUIS LE DERNIER...



PARCE QUE, SI AU LIEU DE FAIRE TOUCHER LES MAINS PAR TERRE SANS PLIER LES GENOUX, ON FAISAIT TOUCHER LE VENTRE, JE SÉRAIS LE PREMIER!



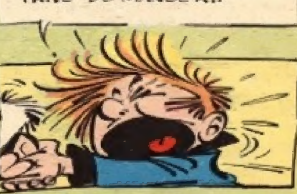
C'EST À CAUSE DE MON VENTRE, MAMAN LE TROUVE TROP GROS!



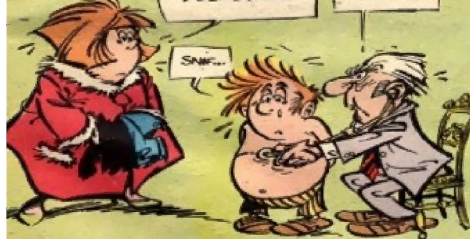
POURTANT, AVEC MON PULL NOIR ÇA NE SE VOIT PAS... LE NOIR, ÇA AMINCIT... FRANCHEMENT, DE PROFIL...

OUIIINN!!

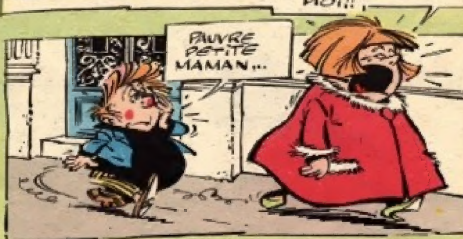
J'VEUX PAS ALLER CHEZ LE DOCTEUR! J'VEUX PAS QU'IL ME PRIVE DE MANGER!!



ALORS, DOCTEUR... HMM...

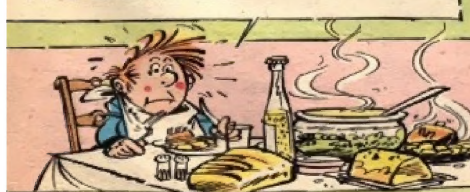


OUIIINN! JE DEVAIS PAS ALLER CHEZ LE DOCTEUR, MOI!!

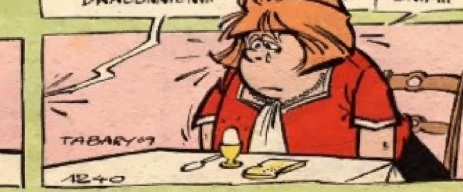


POUR PARDONNER À MAMAN...

POUR MOI, RIEN DE CHANGÉ! AU CONTRAIRE, DOUBLERATION! IL PARAÎT QUE JUSQU'À PRÉSENT JE MANGEAIS DU VENT, DE L'AIR, QUOI! LE DOCTEUR TROUVE QUE JE FAIS DE L'AÉROPHAGIE!...



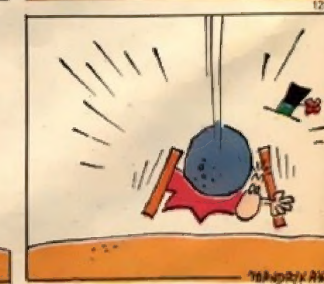
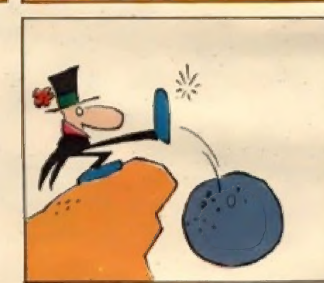
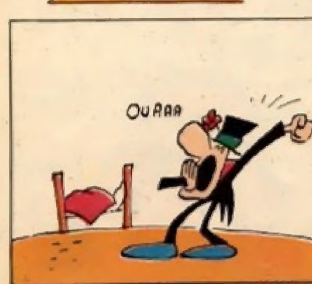
... PAR CONTRE, POUR MAMAN, CATAS TROPHE!! LE DOCTEUR EN A PROFITÉ POUR L'AUSCULTER! IL LUI A TROUVÉ DES MASSES DE CELLULITE!... RÉGIME DRACONNIEN!...



TABARY 71

AILLEURS

LE MYTHE DÉCISIF



Scénario et Dessins de MANDEKA

?



UN "SECRET"

pour s'amuser toujours

ENCORE AU SECRET !

Vraiment ! Malgré toute ma bonne volonté, je ne peux vous le dévoiler !

UN SECRET, C'EST UN SECRET !

...En attendant, sachez que bientôt vous ne connaîtrez plus une seule minute d'ennui !

"Il" vous permettra de jouer avec vos copains, vos parents...

"Il" vous suivra partout : de votre chambre à la cour de récréation... Du train qui vous emmène en vacances jusqu'au sommet du Mont Blanc !

Oui, la semaine prochaine, je vous offrirai un GADGET SURPRISE formidable. Un gadget surprise pour vous amuser tous les jours.

En plus du gadget surprise, PIF vous offre un **SUPER-GADGET** extraordinaire.

Pour l'obtenir gratuitement, vous trouverez chaque semaine un bon comme celui-ci.

Détachez-le et conservez-le précieusement.
TOUTES LES 8 SEMAINES vous pourrez avoir ainsi un nouveau super-gadget !...

BON
POUR LE
SUPER GADGET
GRATUIT

PLACID ET MUZO

SCÉNARIO ET
DESSINS DE
NICOLAOU



La semaine
prochaine
dans

PIF
et ses
GADGET
surprise

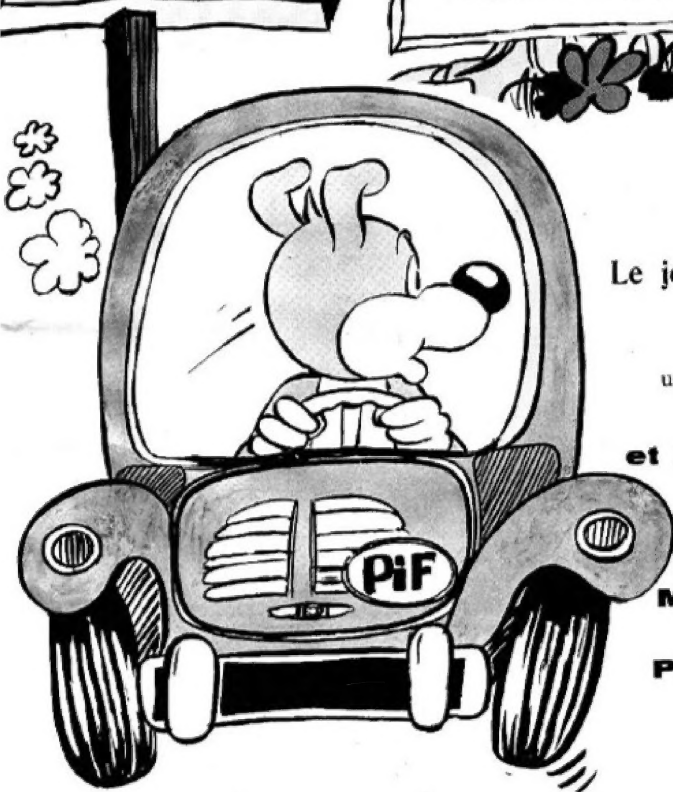
PIF et le roi
des corsaires :
5 pages avec le roi du rire.

Bob MALLARD
LE JUSTICIER
DU CIEL DANS
"Le MYSTÈRE
DE BANGALA".

Une formidable
aventure comique
des AS en 7 pages

Le GRÊLÉ 7-13 face
aux nazis dans un récit
complet de 10 pages.

Le journal des
jeux de 16 pages.



Le jeu concours primé

qui vous fera
gagner 250 F et
un magnifique cadeau

et le Concombre
masqué
Couic
Nestor
Pifou
Gai-luron
M. le magicien
Bouboule
Ailleurs
Placide et Muzo
Corinne
et Jeannot

et, bien sûr, le GADGET SURPRISE

Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR TABARY.



Directeur de la publication : Pierre BELLEFROID — Comité de Direction : Pierre BELLEFROID — Claude BOUJON — Danièle JUFFET — Rédacteur en chef : Georges RIEU — 407-3-1969 Imp. Montsouris Paris, Massy - G.G.P. - Imprimé en France - Loi n° 49 956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Dépôt légal : mars 1969.